今月の設定資料集

ギルティギア2 オーヴァチュア

ギルティギア2 オーヴァチュア

GAME

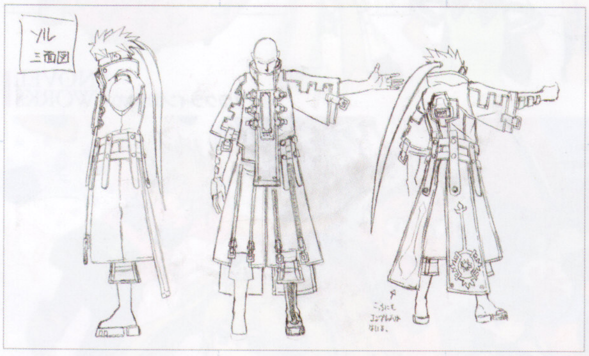
戦略性の高いＳＬＧと爽快なＡＣＴを融合！　新キャラも登場し、物語を彩る。

■アークシステムワークス ■ＡＣＴ ■発売中 ■¥8,190
■キャラクターデザイン／石渡太輔 ■ＣＶ：ソル=バッドガイ／中田譲治、カイ=キスク／草尾毅、イズナ／古澤徹、ヴァレンタイン／沢口千恵
■http://gg2nd.jp/

Xbox 360

CHARACTER FILE of GUILTY GEAR2

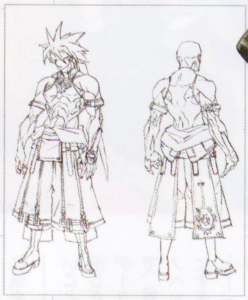
新ジャンル「メーレーアクション」として生まれ変わった人気シリーズ最新作のキャラクター設定画を大公開!!



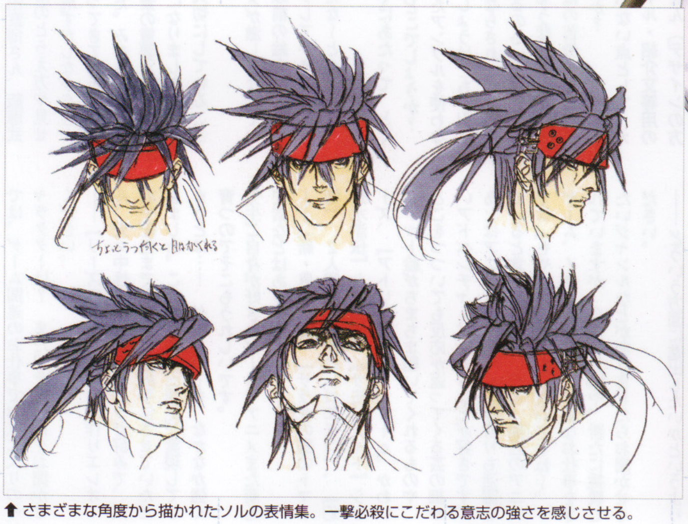
⬅ソルのコスチュームを正面、背面、側面から描いた三面図。コートの複雑な形状がよくわかる。



⬅ソルの立ちポーズを描いたラフ画。コスチュームの鮮やかな赤が美しい。



⬆重厚なコートの下には、ノースリーブのシャツを着ている。



⬆さまざまな角度から描かれたソルの表情集。一撃必殺にこだわる意志の強さを感じさせる。



ギアへと改造された肉体を持ち宿敵を追い求める賞金稼ぎ

ソル=バッドガイ

SOL BADGUY (CV:中田譲治)

「あの男」と呼ばれる謎の人物の手で、生体兵器「ＧＥＡＲ（ギア）」へと改造された元科学者。今はギアを狩る賞金稼ぎとなり、「あの男」の足取りを追っている。

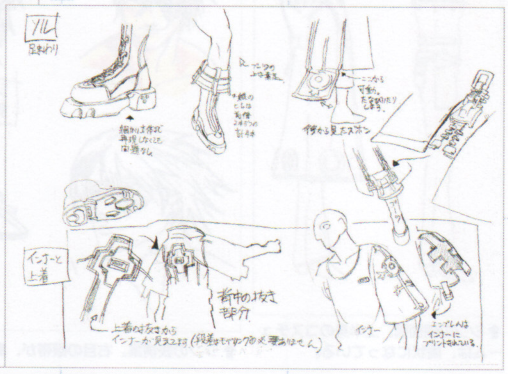
サーヴァント ミニオン キャプチャー……このマークがついている設定資料は、各キャラが使う部下ユニットのものです。また、シンとカイの使うユニットは共通です。



↑右上の未使用デザインをもとにしたイラスト。上半身の黒いコスチュームや両足のベルトのために、決定稿よりも硬質で重厚な印象を受ける。

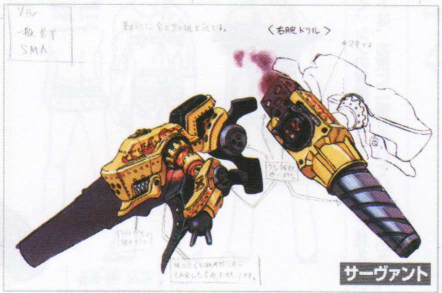


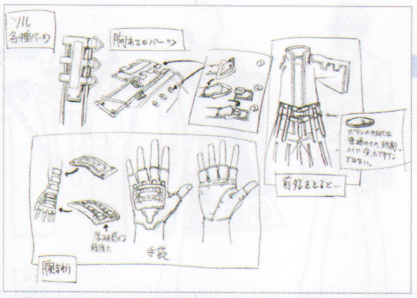
←ソルの未使用デザイン。コートの下に着ている、黒いインナーウェアが印象的だ。また、剣のデザインも決定稿とは異なる。



↓コスチュームの細部。素足にブーツをはいていることや、コートの背面からインナーウェアが見えることがわかる。

↓ソルのサーヴァントの1種、ザ・ドリルの設定画。その名のとおり、右腕の巨大なドリルが特徴となっており、大いに目をひく。



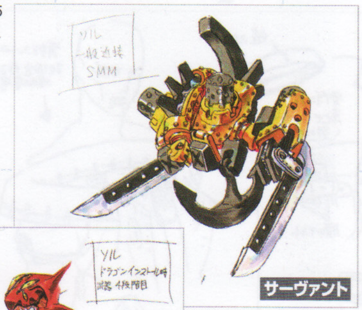


↑胸当てや手袋などの細部を描いたデザイン画。ベルトの装着方法やボタンの形状まで、緻密に設定されている。

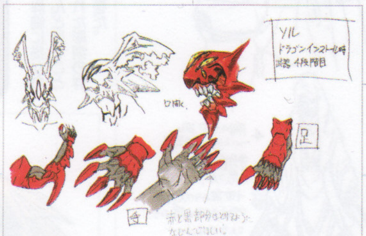


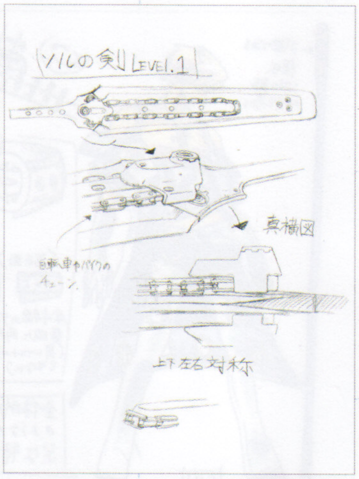
↑これまでの作品ではシルエットでしか描かれていなかった、ギアとしてのソルの姿が、本作で初めて明らかになった。

→ソルのサーヴァントであるブレイドは、両腕に輝く刃で敵を攻撃する。



↓スキルの1つ、ドラゴンインストールを使用して、ギアとしての姿を明かした状態の細部の設定。





→ソルが手にする剣の設定画。剣の刃の中央では、バイクなどに見られるチェーンが回転している。

リアルタイムSLGと3D・ACTが融合した新感覚の対戦ACT

石渡太輔氏の描くキャラクターが人気の2D・FTGシリーズ『ギルティギア』が、これまでの数年後を舞台とした新シリーズに突入。しかもACTとリアルタイムSLGを融合させた「メーレーアクション」として、ゲームシステムを一新させての登場だ。プレイヤーは「マスター」と呼ばれる指揮官を操作すると同時に、「サーヴァント」と呼ばれる部下ユニットを召喚し、指示を与えて敵拠点の占領を目指す。マスターは単体でも強力な必殺技を繰り出せるが、敵の大軍を打ち破るためには、部下ユニットを使った集団戦を有利に進めることが不可欠だ。

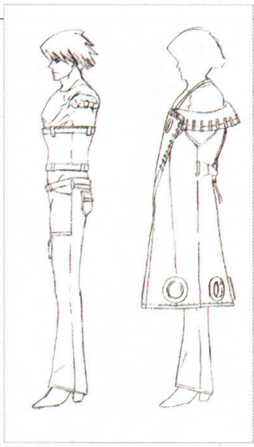
→シリーズから受け継がれた爽快かつ、過激なアクション、高度なテクニックも、3Dならではのアレンジで表現されている。





←勝利のためには、召喚した自軍のサーヴァントを指揮して、敵陣に送り込まねばならない。素早く的確な状況判断が必要だ。

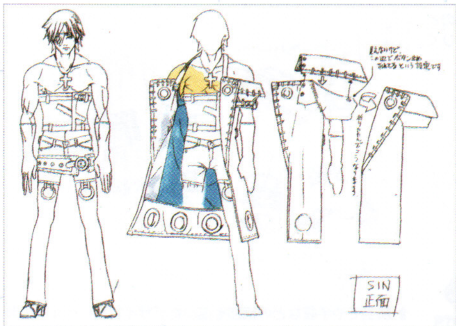
CHARACTER FILE of



⬆シンの側面図。上半身のコスチュームは、筒状になっている。

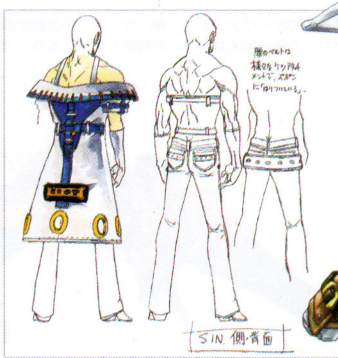


⬆シンの表情集。右目の眼帯が、鳥の翼を模した形であることがよくわかる。

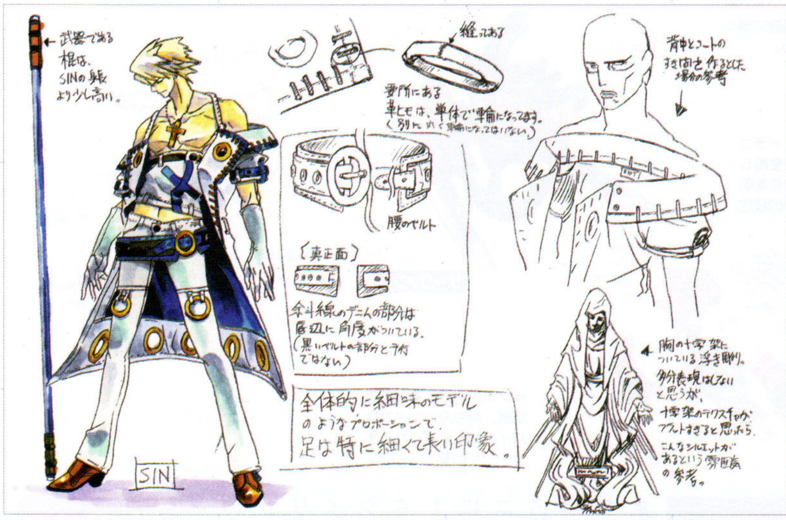


⬆シンの正面図。袖の部分はボタンでコートにとめられている。

➡同じく、シンの背面図。コートに隠れて見えない腰のベルトは、お尻に「張り付いている」とのこと。







⬅コスチュームのディテールが詳細に描かれた設定画。3Dモデルではほとんど見ることのできない、胸の十字架に刻まれた彫刻の詳細まで表現されているのは、圧巻だ。

ソルを「オヤジ」と呼んで慕う天真爛漫で楽観的な青年
シン

SIN (CV:宮崎 一成)

ソルのことを「オヤジ」と呼び、ともに放浪の旅を続ける賞金稼ぎの青年。天真爛漫かつ楽観的な性格で、他人に対して礼節やデリカシーに欠ける面も。



⬅武器やブーツの細部デザイン。「棍」の先端には、背中と同じ「RIOT」の文字が。



⬆シンが「棍（こん）」を武器として戦う際の、動きのイメージが描かれている。



⬆シンの未使用デザイン。形状は決定稿とほぼ同様だが、配色などが異なる。

GUILTY GEAR2

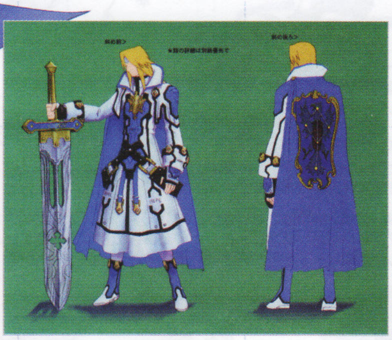


イリュリア連王国の国王に即位した、ソルのライバル
カイ＝キスク
KY KISKE　(CV:草尾毅)

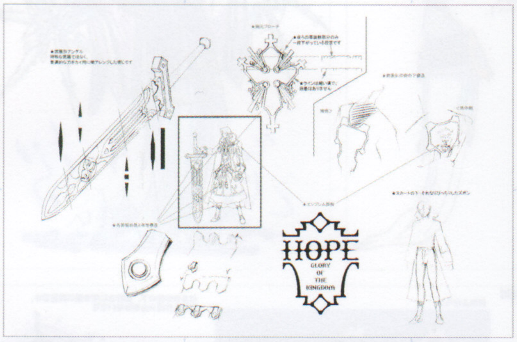
かつては、ギアから人類を守る聖騎士団の団長として、ソルとともに幾多の闘いをくぐり抜けてきた。現在はイリュリア連王国の国王に即位している。



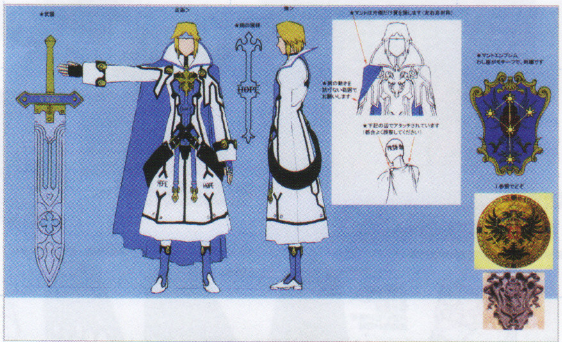
⬆齢を重ねて口ヒゲを伸ばした、カイの未使用デザイン。当初はこのように、年齢の経過を外見で強調する案があったようだ。



⬆斜め前と斜め後ろから見た、カイのコスチューム。国王らしい高貴なイメージを感じさせるデザインだ。



➡ディテールの詳細なデザイン。胸元のブローチや背中のエンブレムの、正確な形状もよくわかる。



⬅デザインをより詳細に描いた設定画。マントは右肩だけを覆っている。また、背中のマントに刺繍されたエンブレムは、ワシ座がモチーフになっている。



⬆マントの下に隠れた背面の設定画。腰にかけられた２本の大きなベルトは、背中から伸びたもう１本のベルトで固定されているようだ。



⬅上級装甲タイプの設定画。白鳥を模した頭部のデザインが楽しい。



⬆一般機動と一般射撃、２種類のサーヴァントの検討デザイン。それぞれ決定稿とは異なる。シンのユニットはスリムなデザインが多い。



⬆シンのサーヴァントの１種、ガンドレットボディのデザイン画。前たれ部分の模様をはじめ、ゴージャスで緻密なディテールに圧倒される。



⬆こちらもシンのサーヴァント、スプリングボックのデザイン画。中世のヨロイを思わせる洗練されたシルエットが、なんとも美しい。



「適当」をモットーとしている人間でもギアでもない「人外」
イズナ

IZUNA (CV:古澤徹)

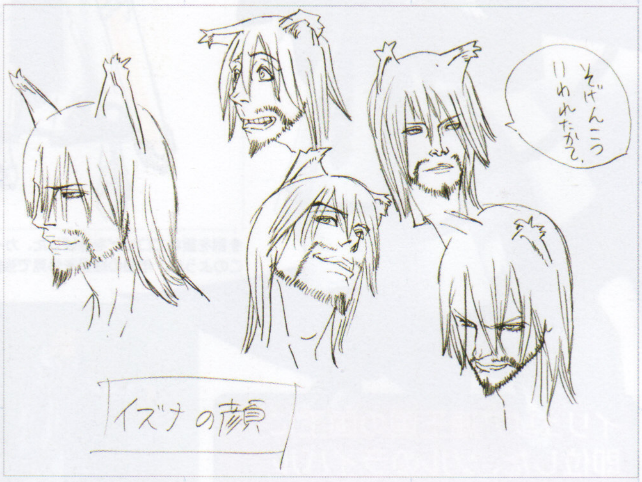
人間ともギアとも異なる「人外」の存在で、本人は「バックヤードの住人」と称している。「適当」をモットーとする、つかみどころのない性格だ。



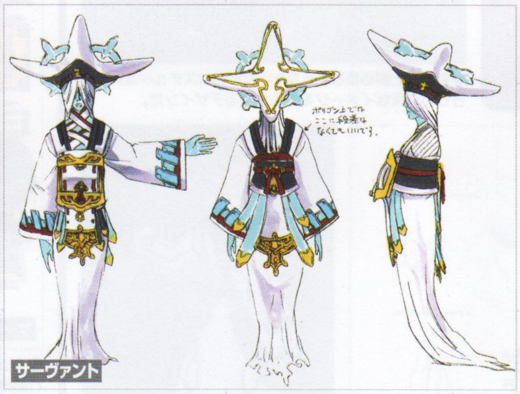
➡紅白の着物をまとった、イズナのデザイン画。右には法被（はっぴ）を脱いだ上半身と背面図も描かれている。



⬆サーヴァントである猫又ちゃんの検討用デザイン。セクシーさと愛らしさが同居している。



➡イズナの表情集。ひょうひょうとした性格が伝わってくるような、ユーモラスな表情も描かれている。



⬇こちらは、お雪の決定稿。すっきりとしたデザインだが、四方に大きく張り出した帽子（？）が特徴的だ。



➡同じく、イズナのサーヴァントであるお雪の検討用デザイン。両手が雪の結晶の形になっている。



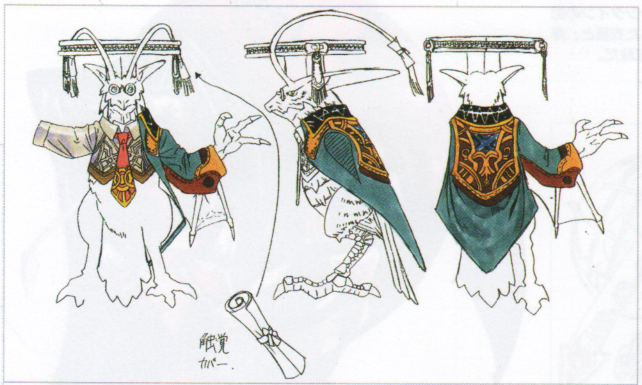
⬆背中のキツネ模様が楽しい、検討用デザイン。編んだ髪の数が9本と指定されているが、決定稿の髪飾りもやはり9本になっている。



➡イズナの検討用デザイン。決定稿よりも若く、より人間に近い風貌になっている。



➡特殊ユニットの「ミニオン」の1種である達磨（だるま）の設定画。みこしに乗って登場。



⬆コスチュームのデザイン画。角帽とメガネが、いかにも学者らしい雰囲気をかもし出している。



➡本体のデザイン画。腕や翼はドラゴンのようだが、大きな足や尾羽根は、むしろ鳥に近い。



行き場を失ったギアを統率する理性的で気位の高い自立型ギア

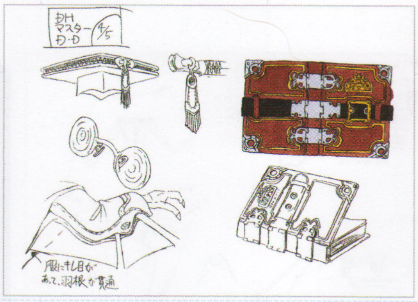
ドクターパラダイム

Dr.PARADIGM （CV:幹本雄之）

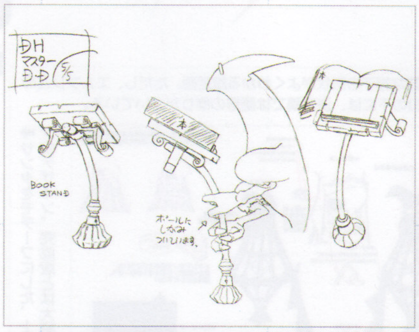
ギアの身でありながら、マジメで理性的な勉強家。行き場を失った自立型ギアたちを統率している。気位が高く他者との馴れ合いは苦手だが、イズナとはウマが合う。



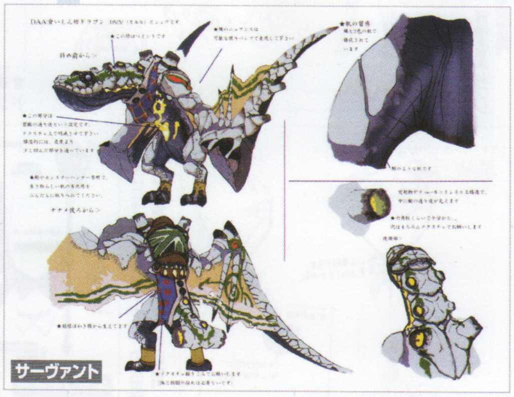
⬆ドクターパラダイムの全身図。水がないと満足に生きていけない彼は、常に水で満たされた球体の中で暮らしている。



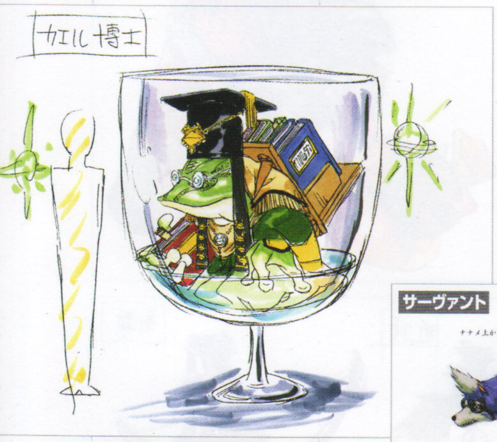
⬅装飾品の設定画。翼が服の袖を貫通できる仕様など、装飾も細かく描かれている。



⬆ブックスタンドの設定画。スタンドのポールに、両足でしがみついて生活している。



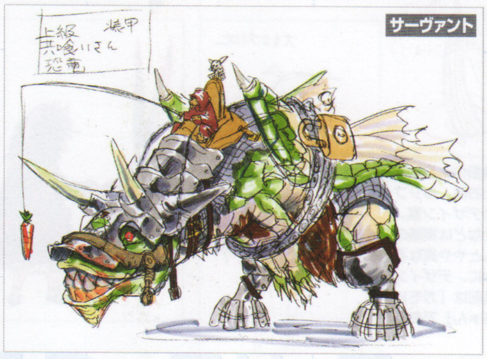
➡「食いしん坊ドラゴン」と表記されている、ボーンバイターの設定画。



⬆ドクターパラダイムの検討用デザイン。この時点では鳥やドラゴンではなく、カエルがモチーフになっている。



➡ドクターのサーヴァントの1種、パウワーの設定画。右側に描かれた、ヘアスタイルを整える様子が、なんとも愛らしい。



⬅ボーンバイターの検討用デザイン。こちらの表記は「共喰いさん」になっている。

CHARACTER FILE of

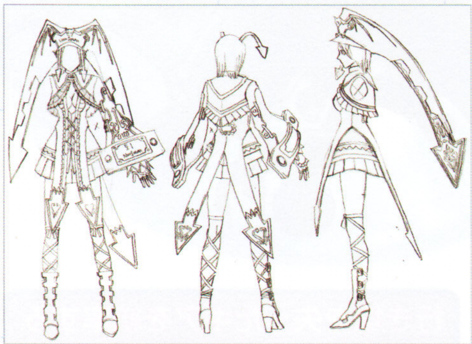


⬅決定稿とは大きく異なる、ヴァレンタインの初期デザイン。メイド服をイメージした衣装と、非人間的なマスクの組み合わせが不気味だ。



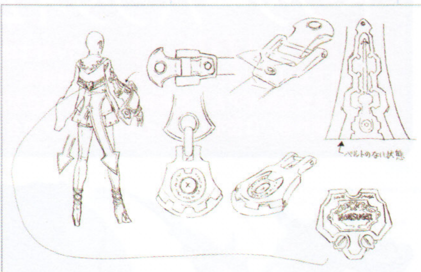
⬆検討用デザイン。コスチュームのパーツ構成は決定稿にかなり近づいているが、手にした武器（？）は、パラソルの形をしている。

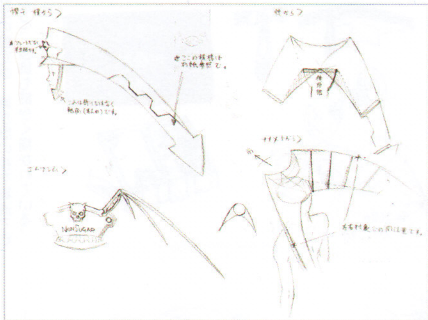




⬆ヴァレンタインの三面図。決定稿とほぼ同じデザインだが、帽子の装飾や袖のプレートの文字といった、ディテールが異なる。

➡コスチュームの袖や、背中のエムブレムの詳細が描かれている設定画。





⬆複雑な帽子の形状がよくわかる設定画。ただし、エムブレムのドクロの下には、決定稿では菱形の飾りがついている。

「鍵」を探し求めて戦い続ける、感情や欲求を見せない魔女

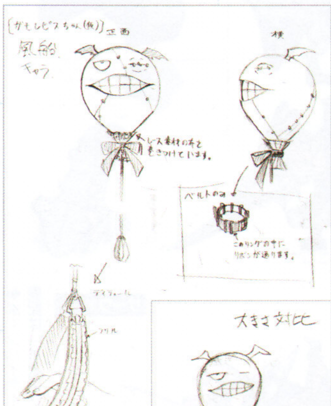
ヴァレンタイン

VALENTINE (CV:沢口千恵)

「鍵」と呼ぶ何かを探し求めて、ソルやカイの前に立ちはだかる少女。感情や欲求を表情に出さず、人形のように機械的な態度で物事に対応する。

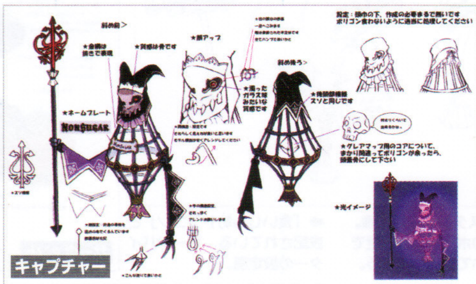


➡サンタをモチーフにした、上級装甲タイプのデザイン。完成版とは大幅に異なる。





➡補助ユニット「キャプチャー」の決定稿。ビッシリと書き込まれた指定にも注目。

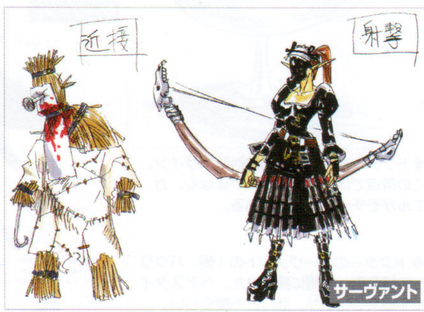


⬆➡風船のような形をしたお供、ルシフェロのデザイン案。大きさなどは実際のゲームとやや異なる。ちなみに、デザイン時の名前は「ガモレピスちゃん」である。



⬅サーヴァントの1種、キャンディーの決定稿。巨大なハサミが、なんとも怖ろしい。

➡こちらの検討用デザインも、実際に使用されたものとは、コンセプトなどが異なる。





死の痛みに生を実感する「あの男」の側近の１人
レイヴン

RAVEN　（CV:安元洋貴）

「あの男」に仕える３人の側近の１人。不死の肉体を持つ彼にとって、痛みだけが生を実感できる手段であり、そのため全身に針を貫通させている。



⬆正面から見たレイヴンの設定画。３Ｄグラフィックでのリアルな表現のために、各部の色分けだけでなく、質感の違いまでも詳細に指定されている。



⬅背面から見たレイヴン。「レイヴン」とはカラスを表す英単語であり、そのためマントの背中にも、「鴉（カラス）」と書かれている。

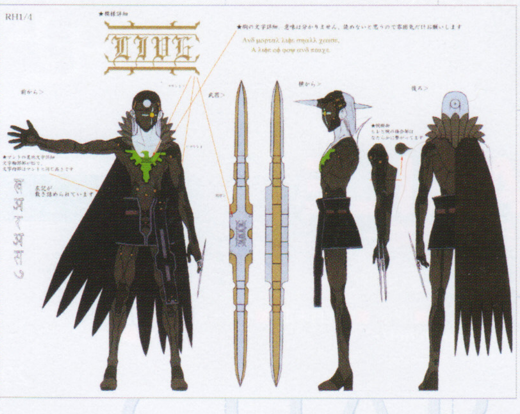


⬆マントの形状についての解説。鳥が羽根をたたむように、マントで全身を覆うことができる。

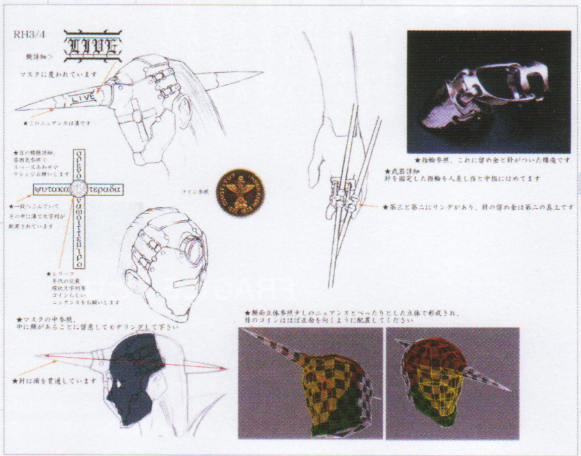


➡ディテールを描いた設定資料。レイヴンの周囲には、４本の針が浮いている。また、スカートの下にあるラバーの形状も、詳細に描かれている。





⬅細部をより詳細に示した、レイヴンの三面図。周囲の針に描かれた模様の拡大図も見られる。また、腕にはヒレ状の突起があることもわかる。



➡マスクと武器に関する設定資料。ユニコーンのようなマスクの複雑な形状は、簡易的な３Ｄモデルを使って、具体的に指示されている。

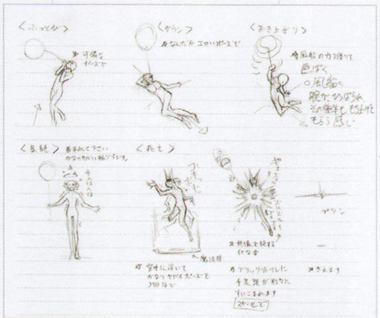
ヴァレンタイン モーション案

ヴァレンタインのモーション（３Ｄにおける動きのパターン）について、アイデアを描いた資料を抜粋して紹介しよう。



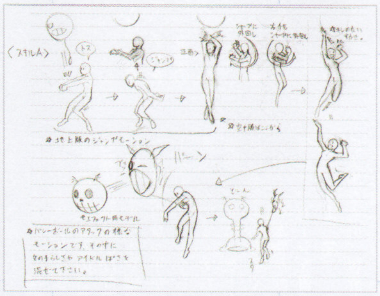
基本アクション

⬅立ちポーズやジャンプ、ステップなど、対戦格闘ゲームにおける基本的な動きが指示されている。ヴァレンタインのモーションは、女の子らしいポーズと、ルシフェロを使ったアクションが特徴であり、その点をとくに強調して指示していることが、よくわかる。



やられパターン

⬅ここでは、敵の攻撃を受けた際のリアクションが指示されている。起き上がりにルシフェロを使うのが、ユニークだ。また、死亡時はかなり衝撃的な内容だ。



スキル案

⬅ルシフェロをバレーボールに見立てて攻撃するスキル案だが、ゲームには採用されていない。ここに描かれているのはラフ画だが、女の子らしいポーズや表現がカワイイ。